Paranoia

William Vanderboom

Paranóia é o sentimento de replicação

A realização de um evento é sua observância, criar uma história é a replicação de um ideal, a escrita é o simulacro de uma ideia, que é o simulacro de um ideal. Uma história dentro de uma história que existe fora de uma história, esse é o poder da replicação, a confusão entre camadas que gera observância sobre sua significância. Primeiro a história de IGOR, agora, os escritores e o autor, em breve, o nada.

A desenvoltura do Minotauro

As regras da realidade e a existência observada são a base do Minotauro, que em si é a impossibilidade da imortalidade, é as amarras que prendem a existência à realidade, apesar da existência observacional das mídias de significância. O Minotauro é o problema em si, o desafio que deve ser burlado por aqueles que desejam superar sua mídia, como assim já fizeram.

A expectativa de um fim

A elaboração de uma mídia para superar a morte, ou a observância, exige um aparato especial, um maquinário que gere observância quando inobservado, o mistério ou a teoria, é um deles. De outra forma, o poder pode estar nas mãos da história, uma existência colocada em pausa, uma história que não terminou, mas foi parada, esse caminho para existência contínua permitiria a observância de um personagem sem depender de um olhar, esse foi o caminho dos escritores, e do autor que se tornou personagem através de Babel.

Elaboração consciente

A realização de uma passagem de observância depende muito da consciência em si, a interpretação do fato depende do observador, a resolução de um mistério depende de uma investigadora. Essa etapa é a peculiaridade da imortalidade, a dependência de uma mídia para superá-la. A replicação de uma história é a tomada de poder dela, um enigma é uma forma de imortalidade.

Paranoia

Paranoia

No início haviam 6 entidades
Medo
Corrupção
Morte
Ódio
Tempo
Conhecimento

As entidades viviam em equilíbrio entre si, sua predação mútua fazia com que Setealém existisse em equilíbrio, mas tudo mudou com o homem por trás da máscara.

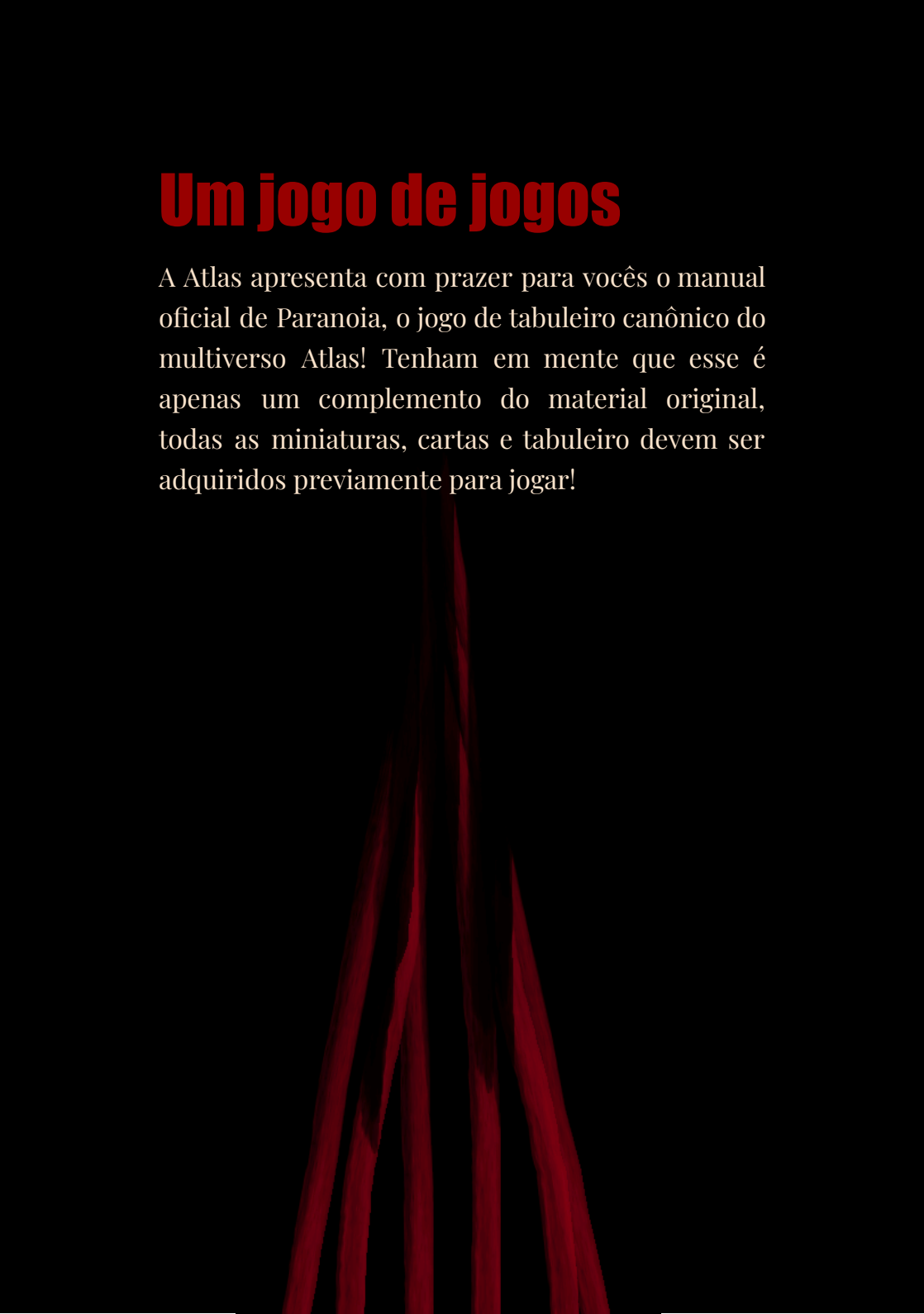
A terra foi desolada pela praga, queimada pelo Ódio e assombrada pela Morte.

O povo voltou-se ao mar, as estrelas guiavam o Tempo e o Conhecimento.

Na profundidade do oceano, a Corrupção e o Medo mostravam uma verdade terrível.

Um jogo de jogos

A Atlas apresenta com prazer para vocês o manual oficial de Paranoia, o jogo de tabuleiro canônico do multiverso Atlas! Tenham em mente que esse é apenas um complemento do material original, todas as miniaturas, cartas e tabuleiro devem ser adquiridos previamente para jogar!



A terra chamuscada

Quando o equilíbrio mudou, a terra respondeu à altura, o solo rachado devorou a vida que restava e a praga nasceu. Um vírus arenoso que entra através do ar nas pessoas, ressecando e contorcendo seu corpo, o resultado de uma maldição que assola a realidade. Uma cura foi encontrada no mais profundo solo, o sangue revelador, administrado pela Igreja do sangue revelador, capaz de curar a praga e realizar milagres, criando a maior facção da terra chamuscada.

Os caminhantes estelares

Quando a vida na Terra se foi, muitos voltaram-se ao mar em busca de respostas, e assim as tiveram. As estrelas revelaram segredos que a terra nunca contaria, um caminho para iluminação, distorcido e de uma forma opressiva, a obsessão pelas estrelas levou o povo a criar embarcações à altura, navios-estado que comportam nações em busca da poeira estelar, guiados pelo espaço através de canções do clima e do tempo, feitos da gordura e sebo de baleias.

A verdade profunda

Após saírem da terra chamuscada, parte da vida se aprofundou, buscando refúgio no mais profundo oceano, assentamentos criados do chumbo na profundidade, fortalecidos para suportar a pressão, se sustentando do que um dia foi vivo. No profundo, eles encontraram o abismo, uma escuridão tão densa que absorve tudo ao redor, atraindo todos que a observarem, um vazio capaz de preencher a mais profunda necessidade.

As unidades

Ao longo das partidas de Paranóia, o uso de unidades é comum, as unidades leves (d6), médias (d12) e pesadas (d20). Porém cada facção possui seu próprio tipo de unidade.

A Igreja do sangue revelador possui os fiéis, os pais e os santos, todos recebendo a habilidade de recuperar um fracasso com um acerto.

Os nevoeiros possuem os pescadores, os marinheiros e os baleeiros. Todos tendo +1 nos testes

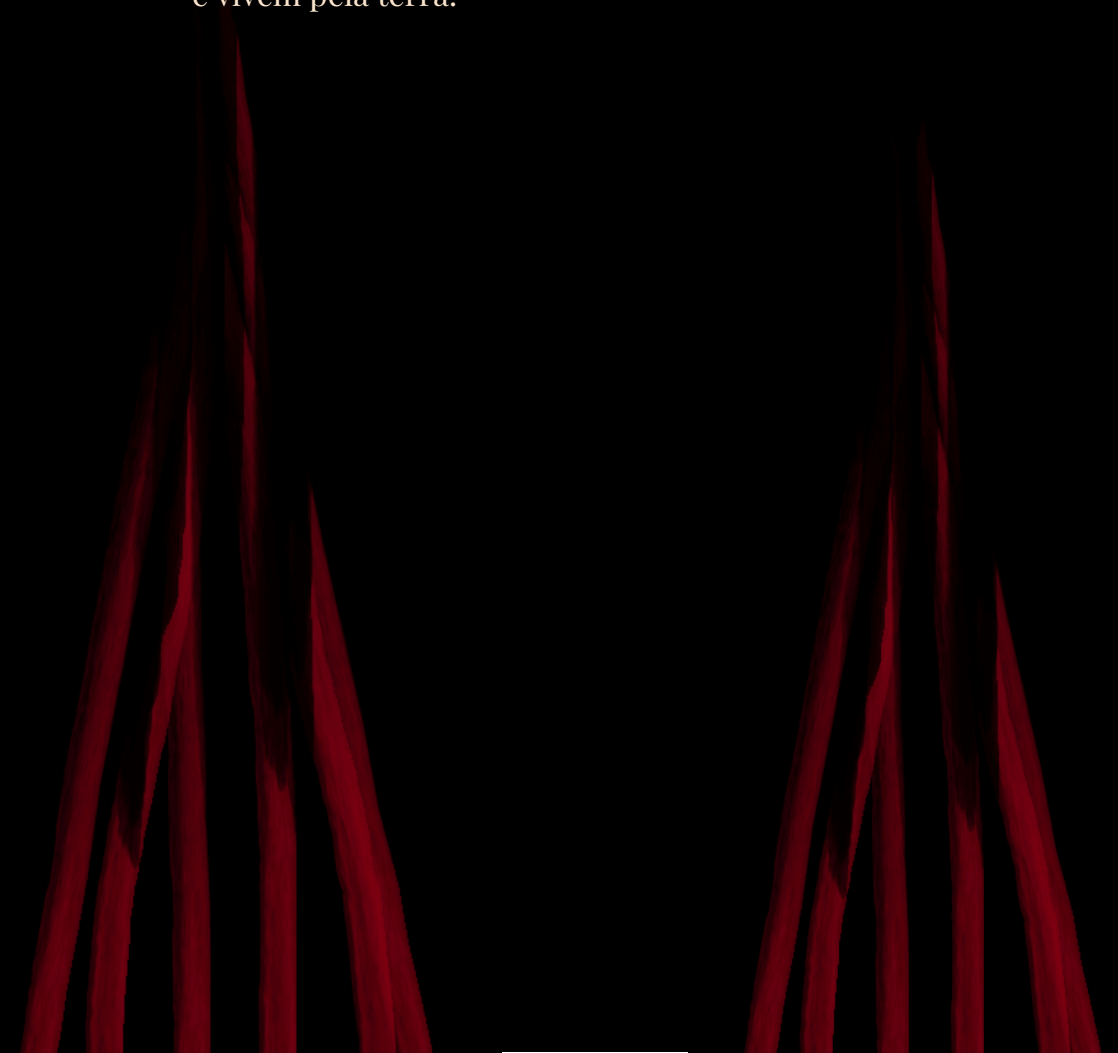
Os profundos possuem os navegadores, os caminhantes e os mergulhadores. Todos possuindo um fracasso a mais de resistência.

Os fiéis

Os fiéis são a tropa mais básica da Igreja, são pessoas iniciadas no sangue revelador, sobreviventes da terra chamuscada, pessoas comuns que devotam sua vida ao sangue e a verdade que ele traz.

Os pais

Os pais são líderes da Igreja, pessoas que já tomaram parte do sangue revelador por eras, possuem um conhecimento aprofundado da verdade do sangue, podem comungar com a praga e vivem pela terra.

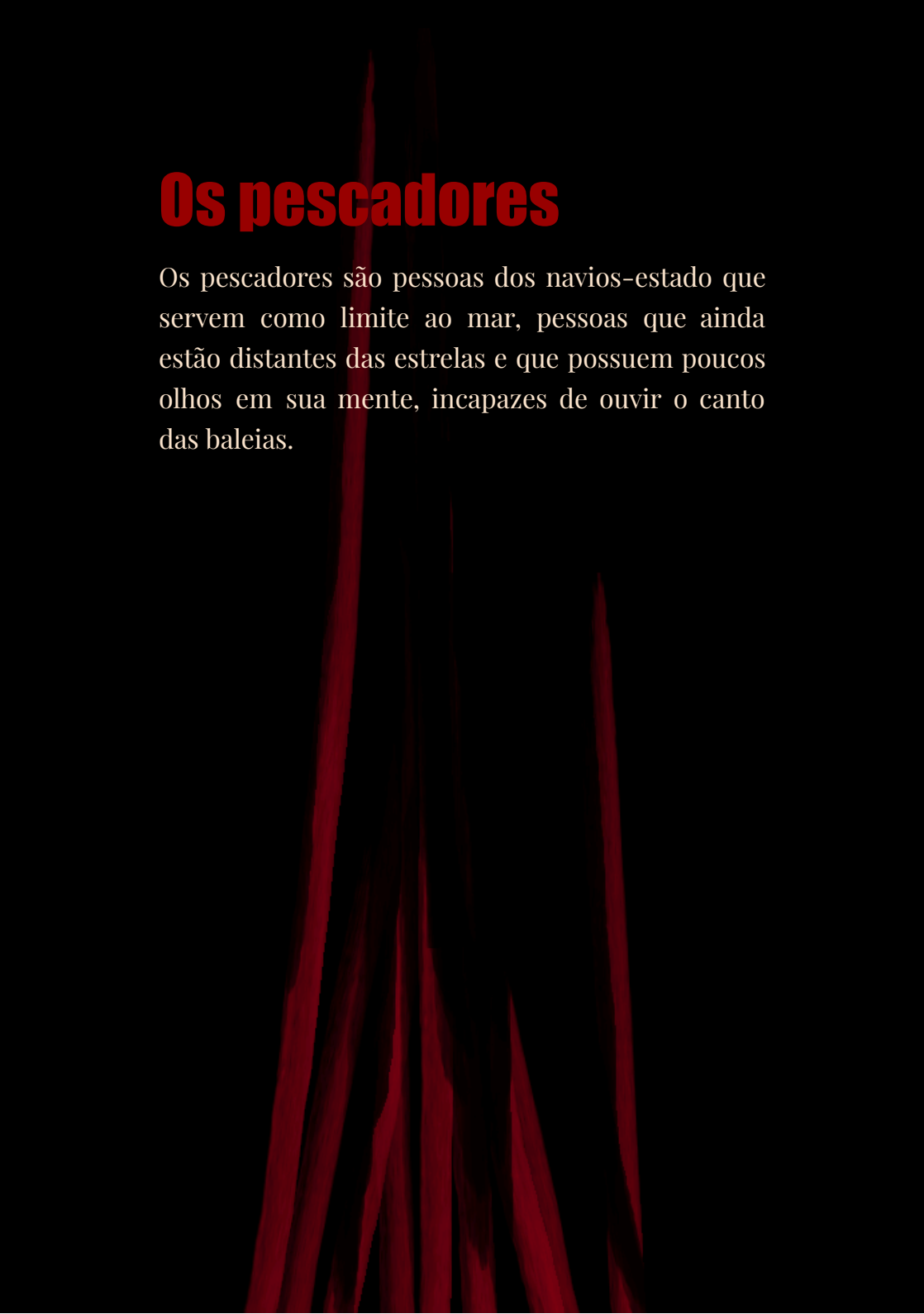


Os santos

Os santos são o ápice da Igreja, pessoas que comungam com a praga e se tornaram um com o sangue, possuem uma relação íntima com o que destruiu a terra. Santos são livres da Igreja e tomam incursões por conta própria.

Os pescadores

Os pescadores são pessoas dos navios-estado que servem como limite ao mar, pessoas que ainda estão distantes das estrelas e que possuem poucos olhos em sua mente, incapazes de ouvir o canto das baleias.



Os marinheiros

Os marinheiros são pessoas que abraçaram o oceano, navegando pelas estrelas e proliferando os olhos, muitos consumindo o próprio óleo das baleias.

Os baleeiros

Os baleeiros são pessoas que ouvem os cantos das baleias e podem se comunicar com as estrelas, guiando os navios para a poeira estelar e se infestando com o óleo dos cânticos.

Os navegadores

Os navegadores são pessoas do profundo oceano que se comunicam com o abismo, capazes de guiar o povo através da escuridão, aqueles que permeiam as lamparinas que iluminam os sinos abissais.

Os caminhantes

Os caminhantes são aqueles que atravessam o abismo, pessoas que caminham através da escuridão infinita e retornam com as respostas do além, capazes de se guiar pelo vazio abissal.

Os mergulhadores

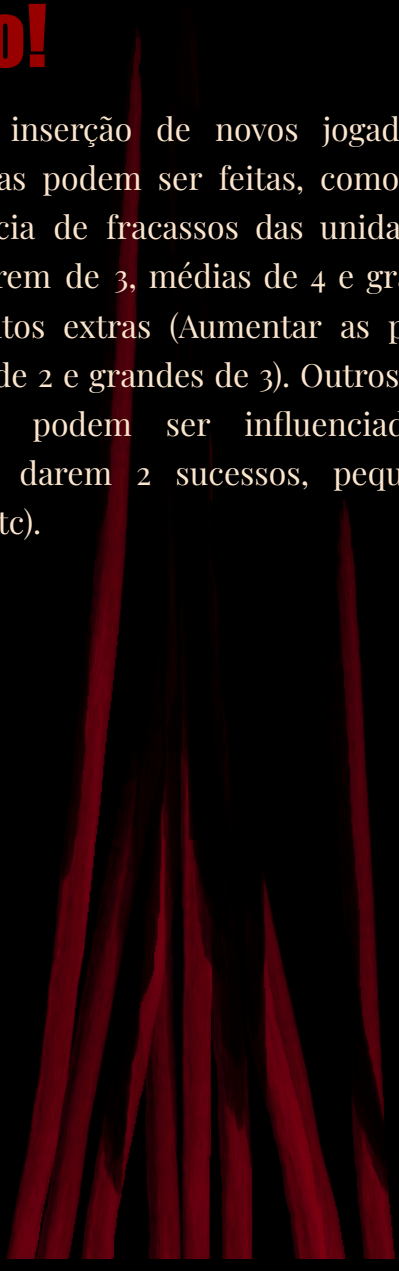
Os mergulhadores são pessoas que se aprofundam no abismo, capazes de ir onde a luz nunca tocará, atraindo o vazio até si, e através dele obtendo respostas. Mergulhadores tocam a escuridão infinita em seu mais profundo index.

Dica mecânica!

Uma boa estratégia com suas unidades é a dispersão em números equivalentes, tropas maiores possuem dificuldades maiores de acerto, e ainda fracassos adicionais, por isso é comum a disposição de tropas iguais (Grandes com grandes e etc), porém, pode ser uma boa economia a disposição de um número maior de tropas pequenas contra uma unidade grande! Lembre do valor diferenciado entre tropas, mesmo que a cada rodada seu potencial aumente em 1!

Rebalanceando o jogo!

Para a inserção de novos jogadores, algumas mudanças podem ser feitas, como a redução da resistência de fracassos das unidades (Pequenas diminuirem de 3, médias de 4 e grandes de 6) ou dar pontos extras (Aumentar as pequenas de 1, médias de 2 e grandes de 3). Outros modificadores também podem ser influenciados (Unidades grandes darem 2 sucessos, pequenas terem 2 dados, etc).



Os pontos chave

Os pontos chave são os pontos no tabuleiro que garantem uma vantagem às unidades, tematicamente, são os pontos de maior poder das facções, que podem ser ativados com um embate por ele, ao troco de nenhum sucesso, mas concedendo uma vantagem às tropas.

A Igreja reveladora

A Igreja reveladora é o ponto de poder da facção da Igreja, uma estrutura enorme misturando aspectos barrocos e góticos, com magistérios de sangue e estruturas religiosas.

A embarcação das canções

A embarcação das canções é o ponto de poder dos nevoeiros, um navio-nação colossal que contém as canções das baleias em óleo. Um monstruoso navio capaz de avassalar entidades e criar clima.

O sino abissal

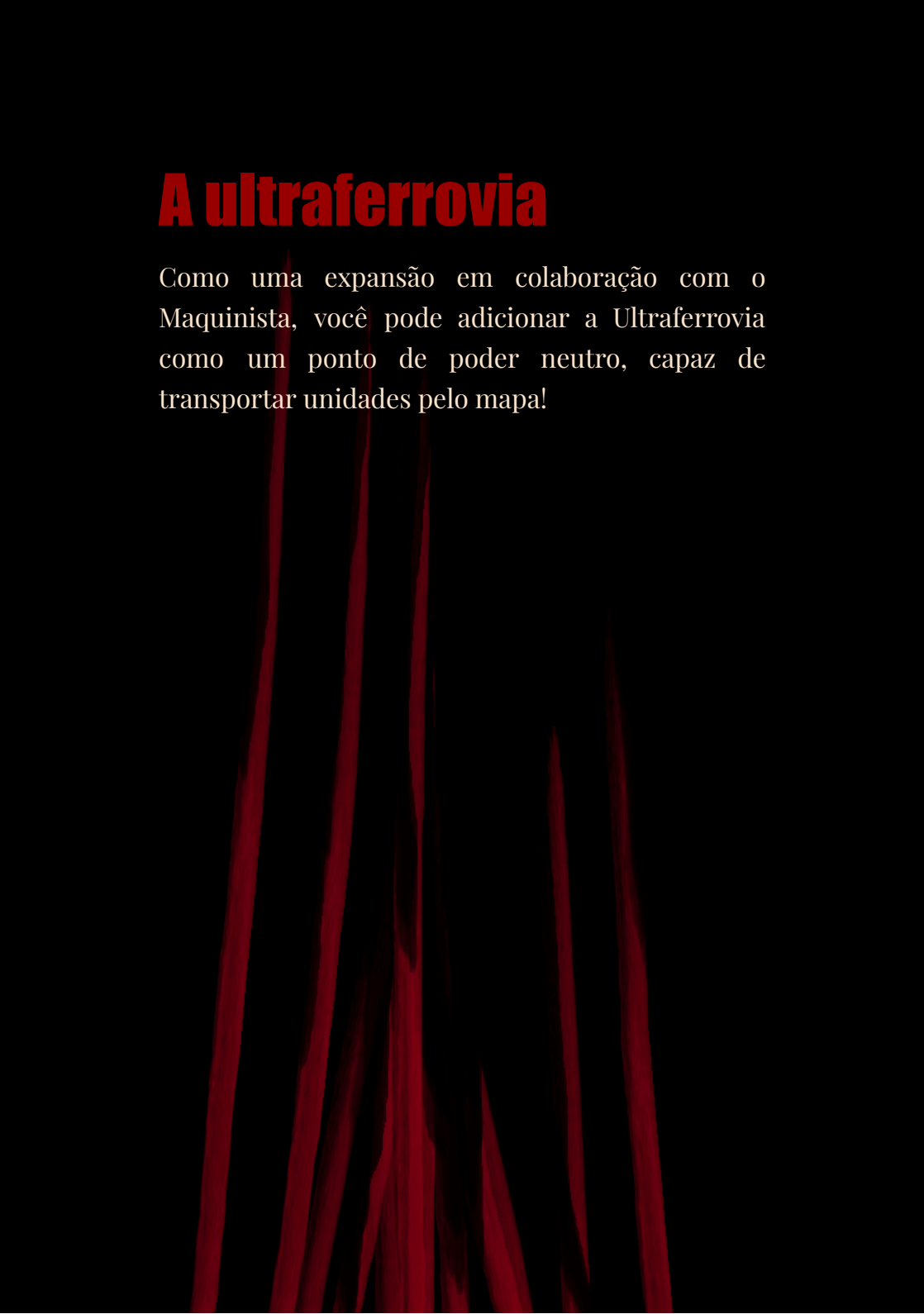
O sino abissal é o ponto de poder dos profundos, um sino ancestral e gigantesco, capaz de se comunicar com o abismo, cravejado com as últimas preces de uma civilização devorada pela escuridão.

Ramiel

Ramiel é um ponto de poder neutro, um obelisco enorme e infinito, capaz de ser invocado em qualquer local, um polígono capaz de destruir realidades.

A ultraferrovia

Como uma expansão em colaboração com o Maquinista, você pode adicionar a Ultraferrovia como um ponto de poder neutro, capaz de transportar unidades pelo mapa!



Navegando unidades

Uma dica para seu jogo é a utilização do mapa malhado para unidades, onde cada quadrado equivale a um metro de movimento de suas unidades (Lembrando que cada unidade se move diferente, pequenas 2, médias e grandes 1), uma boa maneira de agilizar ao invés de se usar réguas para medir o movimento. Além disso, facilita para medir o tamanho que ocupa cada miniatura de unidade (pequenas e médias 1 e grandes 2)!

Equilibrando pontos de poder

Alguns podem argumentar o valor maior de certos pontos de poder de cada facção (A cura de 1 ponto de todas unidades da Igreja, o aumento do potencial em 1 dos Nevoeiros, o aumento da resistência a fracassos 1 do Sino Abissal e a vitória garantida de Ramiel), desse modo, cada facção pode escolher qualquer ponto de poder, mas também os efeitos dos pontos de poder podem ser trocados!

Reformulando vitórias

Tradicionalmente, uma partida é vencida por quem derrubar o maior número de sucessos ao derrotar inimigos, gerando uma vitória para o melhor de três da rodada, dando a glória a quem obtiver mais vitórias no melhor de três. Porém podem ser feitos outros estilos de jogo, como um “capture a bandeira” onde uma unidade possui um artefato que gera a vitória ao final da rodada, ou mudando de melhor de três para melhor de cinco, para partidas maiores!

A Casa

No mais profundo abismo da verdade existe uma história que nunca deveria ser contada, uma realidade impossível que conecta todas as histórias, a observância em si, nela, o escritor cria, assim como os outros, tornando-se um, a materialidade não importa nesse ponto, só a significância. A Casa reside no Lago, o mais profundo oceano de verdades, o espelho que olha o abismo e enxerga, a mente.

A proliferação de olhos

Como uma maneira de alcançar uma verdade além da compreensão humana, ocultistas criaram o ritual da transcendência, uma maneira de se conectar com o além e tornar-se algo maior, superando sua mortalidade. Transcender é uma comunicação, podendo ser feito de diversas maneiras, mas as principais são a transcendência de olhos, enxertando olhos no corpo do indivíduo, a transcendência de tripas com a consumação de matéria para fortalecer sua alma e a transcendência de espinha, realizando pulsões na medula do sujeito.

Aura

As facções fazem comunhão com o além de diversas formas, porém seus objetos amaldiçoados tem tendências a se repetir, como se fossem elementos, a aura pútrida, que possuem pouco poder, mas muita duração, a aura corrompida que causa estresse ao usuário e têm efeitos instantâneos e a aura corpulenta, que causam efeitos de duração curta. Esses objetos são criados a partir da distorção da realidade ao redor.

Caminhos

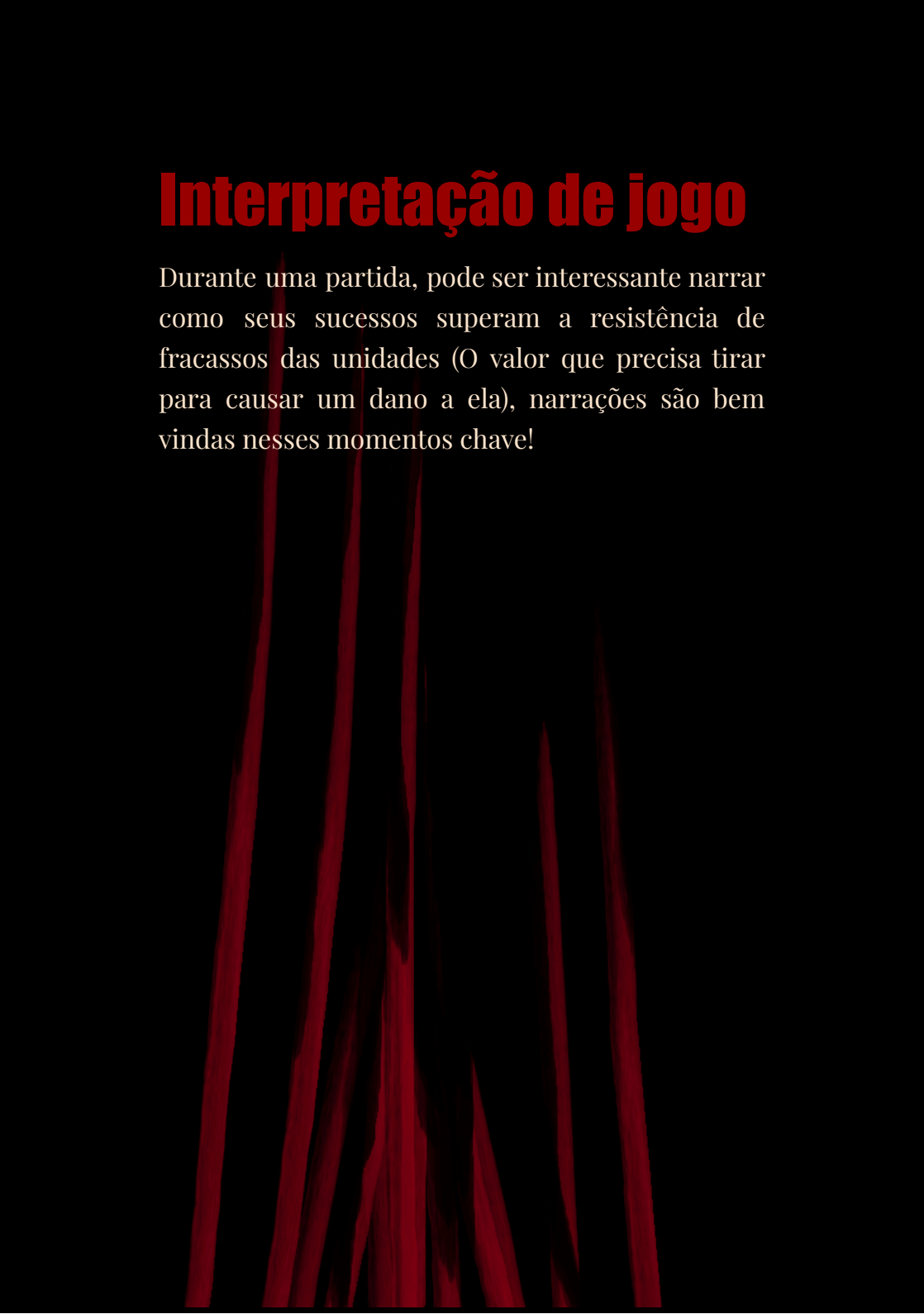
Ao transcender, você possui escolhas a fazer, formas de se conectar com o além e se tornar mais poderoso, como o caminho da luz, o caminho dos antigos e o caminho do corpo, formas diferentes de alcançar a transcendência completa, com focos variados em seu poder e observância.

Potencial paranormal

O potencial paranormal (Contador que inicia de em 1 e vai até 10 e que aumenta em 1 a cada rodada para invocar unidades e se recupera ao início da próxima rodada) representa a força da sua facção, seja a Igreja, o Nevoeiro ou os Abissais, cada unidade demanda uma força e moral de cada facção (Unidades pequenas 1, médias 2 e grandes 3), como se demandasse uma estrutura maior para liberar membros mais poderosos e importantes da facção.

Interpretação de jogo

Durante uma partida, pode ser interessante narrar como seus sucessos superam a resistência de fracassos das unidades (O valor que precisa tirar para causar um dano a ela), narrações são bem vindas nesses momentos chave!



A parte de Miquéias

Os artefatos lendários (As cartas do jogo compradas por 5 pontos de potencial) são criações do além que permitem o portador a alterar a realidade de formas impossíveis, modificando a balança de poder do mundo, esses artefatos são conhecidos como dedos de Deus.

A tolerância de Babel

A tolerância de Babel (Que concede +1 de acerto a todos dados) é um fragmento divino do impossível, a história que nunca foi, que altera a realidade forçando sua existência imaginária.

A elegia

A elegia (Que aumenta em 1 a resistência a falhas de todas unidades), é um fragmento da história impossível, a criadora de imortalidades, que quando pronunciada manipula a existência ao redor.

O coração de Andrade

Essa partitura (Item que concede um dado a mais a todas unidades), contém o amor do autor, uma força potencial de existência e observância, quando tocada ressoa na alma de todos.

O cronômetro perfeito

Esse cronômetro (Que reduz em 1 o acerto de todas unidades inimigas) foi criado por uma alma do passado, com a força carregada do fim de uma história e o preço do mundo.

O meme

Esse desenho (Que dobra o movimento das unidades) vem do escritor de uma história perdida, que quando é observado pode modificar o rumo da história.

A pirâmide de poder

Essa inscrição (Que permite sacrificar unidades para recuperar potencial paranormal) é um resquício do mundo que foi vendido, um fragmento de uma história do passado que sobreviveu através da observância.

Manipulando objetos de poder

Durante uma partida o deck de cartas de itens lendários é embaralhado, ao início do turno de um jogador ele pode entregar o custo de potencial para usar uma carta e depois descartá-la no fundo do deck, mas como uma regra opcional, pode ser usado a regra do embaralhamento, onde ao usar uma carta todo o deck é embaralhado novamente!

O Board game

No seu jogo de Paranoia devem ter:
6 cartas de itens
5 pontos de poder
10 unidades básicas de cada facção
5 unidades médias de cada facção
3 unidades grandes de cada facção
3 mapas malhados 50x50